Extrait des Joyaux de Pôle, extension n°5 (page 27) :

PÔLE - La Frange Baudelar, secteur III, Quartier 4

Citations typiques : « La Frange ? Beuh, rien que d'en parler, j'ai besoin de me laver ! »

La Cour d'Arbanville. [...] Tout le monde prend le jeune bienfaiteur pour un mécène illuminé, mais tous ignorent qu'i n'est autre que Damian d'Arbanville, le célèbre sculpteur prodige dont le travail enflamma d'enthousiasme tout ce que la ville comptait de critiques et d'esthètes éclairés, voilà quelques années.

[...] Il en vint même à concevoir du dégoût pour son propre travail que la noblesse fortunée s'arrachait à prix d'or. Lassé de cette d'existence, il décida de la quitter et mis en scène sa mort , [...]

Seule sa jeune sœur Lady, connaît la vérité et lui rend régulièrement visite dans son nouveau domaine.

Chacune de ses visites est l'occasion de ramener sous la bâche de son chariot les sculptures que son frère produit encore de temps à autre pour se détendre, et dont la vente finance son œuvre de charité, car ses anciens admirateurs les acquièrent sans sourciller à des prix décuplés.

En effet, comme chacun sait, en Art, les œuvres de jeunesse inconnues d'un génie prématurément disparu, ça na pas de prix.

Préambule

De nombreux habitants de Tanaephis et notamment certains Derigions de Pôle, vivent de leur art ou de son commerce. Par contre, il n'y a aucun moyen d'apprécier la valeur d'une œuvre, financièrement ou artistiquement parlant. De même, comment sont reconnus les plus grands artistes Tanaephisiens ? Les règles suivantes ont la prétention de palier ces manques. Enfin, les armes du Mois du Bonheur, des Joyaux de Pôle évoluent comme toutes les autres armes-dieux, et ces règles devraient permettre aux armes « non violentes » de progresser autrement.

Le principe est de « réduire » une œuvre d'art à une valeur dite « Qualité » donnant une équivalence en prestige et en monnaie (ceste, rams, thams, klidor). Cette « Qualité » détermine également le niveau de reconnaissance dont dispose l'œuvre, à l'instar des porteurs.

Par ailleurs, il faut prendre le terme œuvre au sens large. Une œuvre d'art - pour les besoins du jeu - est aussi bien un bon mot lâché dans une conversation publique ou non, tel un proverbe ou un dicton, qu'un palais à l'architecture étonnante (le Taj Mahal sur Terre par exemple). En passant par un poème, une pièce de théâtre, un morceau de musique ou un opéra, une danse ensorcelante et/ou originale, une sculpture, une peinture, un tatouage, etc...

Si les règles suivantes vous semblent austères, allez voir l'exemple

Evaluation de la qualité d'une œuvre

Elle est déterminée par quatre critères : compétence/conditions de réalisation/complexité/durée de réalisation

Compétence

La Qualité d'une œuvre d'art est déterminée par le niveau de compétence de l'artiste (compétence d'artisanat en général).

La Qualité (Q) est égale au pourcentage dans la compétence divisée par 10 arrondi à l'inférieur (55% donne une Qualité de 5) ;

- Pour les personnages talentueux (voir l'extension 3 - le Marteau et l'enclume), la Qualité (Q) est égale à la compétence divisée par 5 (55% donne une Qualité de 11).

Conditions de réalisation

La qualité d'une œuvre est sujette à des modifications liées à la nature des matériaux, à l'environnement, aux conditions de réalisation, à la présence ou non d'assistants, etc. pour lesquelles on applique les bonus/malus des règles de base (très difficile à très facile) au jet de compétence, sans incidence sur la Qualité.

Complexité

Si un artiste s'impose une difficulté dans la réalisation de l'œuvre (complexité/précision), et qu'il la réussit, il en améliore la Qualité (Q) :

- On peut augmenter la Qualité d'une œuvre de 1 (ou 2 pour les artistes talentueux s'ils le souhaitent) par tranche de 10% de malus sur le jet de compétence (un malus de 50% améliore la qualité Q de +10 pour les personnages talentueux). En cas d'échec, le bonus de Qualité est perdu.

De même, un artiste peut réduire la qualité Q de l'œuvre pour garantir sa réussite :

- On peut diminuer la Qualité d'une œuvre de 2 (ou 1 pour les artistes talentueux s'ils le souhaitent) par tranche de 10% de bonus sur le jet de compétence (un bonus de 50% réduit la qualité Q de -10 et de -5 pour les personnages talentueux). En cas d'échec, on tient compte du malus sur la Qualité.

Durée de réalisation

Pour la réalisation d'une œuvre d'art, le facteur temps est important. Le principe pour évaluer la durée de réalisation est le suivant :

§ On détermine un nombre d'Unité de Temps (UT), qui est fonction du Résultat d'Unité (RU) du jet de compétence :

- Pour une réussite normale = [10 - RU] (un jet réussi de 57% donne 3 UT [10 - 7]).

- Pour un succès critique = 1 UT et Q + 5 (+10 pour les personnages talentueux)

- Pour un échec normal = 10 UT, mais la Qualité (sans tenir compte du bonus lié à la complexité de l'oeuvre) est divisée par 2 (un jet raté de 57% donne 10 UT et Q/2, même si l'artiste s'était imposé un malus en % pour augmenter la Qualité de son oeuvre).

- Pour un échec critique = 5 UT et l'œuvre est ratée (matériaux non réutilisables, support détruit ou endommagé, notamment pour un tatouage).

§ Unité de temps (UT)

Une UT varie en fonction de l'importance de l'œuvre d'art réalisée (Sculpture, Peinture, Œuvres littéraires ou musicales). N'étant pas artiste moi-même, voici quelques propositions à débattre avec le(s) joueur(s) :

Œuvre minime (démonstration, petite improvisation, …) de 1 minute à 1 heure ;

Œuvre courte (poème, une petite sculpture, un chant, une petite peinture (21x40 cm), une longue ballade, tatouage (5 x 5 cm), …) de 1 heure à 1 journée (de 10 heures) ;

Œuvre moyenne (un petit recueil, un « grosse » nouvelle, pièce, roman, …) 5 jours ;

Œuvre importante (roman, opéra, peinture ($1m^2$+), tatouage sur tout le corps, …) 2 semaines ;

Œuvre majeure (symphonie, peinture murale, grande statue, …) 1 mois et plus.

Célébrité

A l'instar des porteurs d'arme, les œuvres et les artistes peuvent être connus. On parle de Reconnaissance pour les œuvres et, bien sur, de prestige pour les artistes. L'œuvre d'art pouvant survivre à son auteur, la reconnaissance est importante car elle mesure aussi la pérennité et la valeur de l'œuvre. Pour faire un parallèle avec notre monde, la Joconde ou le colosse de Rhodes ont une grande Reconnaissance même si leur auteur a pu être oublié.

- Concrètement, la chance qu'une œuvre soit (re)connue c'est à dire sa Reconnaissance, est égale à sa Qualité (Q) en pourcentage. Charge à chacun de modifier ce pourcentage en fonction de sa diffusion à travers Tanaephis (notamment pour les balades et les pièces de théâtre par exemple).

Dans les steppes piorads, il y a plus de chance de reconnaître les célèbres tatouages de Bjorn Marxdorff qu'au fond des jungles gadhars. De même, les célèbres compositions du harpiste Hubert de Jaude n'auront peut-être pas le même impact à la cour de l'empereur derigion qu'au fond de l'igloo de Han Vyu, chef de la tribu du phoque qui vit sur la banquise 11 mois par an … Quoique grâce à la Route sans fin, tout est possible…

- Quant au Prestige gagné par l'artiste, il est fonction de la Qualité, mais est modifié par l'importance de l'œuvre, si l'œuvre est « exposée » ou « vendue », etc. bref si on la voit !

	PRESTIGE A GAGNER				
Qualité	ŒUVRE				
	Minime	Courte	Moyenne	Importante	Majeure
1	-	-	-	-	-
2-3	-	-	-	-	1
4-5	-	-	-	1	2
6-7	-	-	1	1	3
8-9	-	-	1	2	4
10-11	-	1	1	2	5
12-13	-	1	2	3	6
14-15	-	1	2	3	7
16-17	-	1	2	4	8
18-19	-	1	3[1]	4	9
20-21	1	2	3	5	10
	+1 tous les 20 pts	+1 tous les 10 pts	[1]+1 tous les 6 pts	+1 tous les 4 pts	+1 tous les 2 pts

Valeur marchande

A titre indicatif, voici un tableau qui propose de déterminer la valeur marchande d'une œuvre (quand elle peut être vendue). Le prix de base est déterminé par la Reconnaissance x par un multiplicateur en cestes, rams, … :

Reconnaissance	1 à 5	6 à 9	10 à 15	16 à 20	21 et +
Multiplicateur	x 25	x 50	x 100	x 200	x 500

Par exemple une œuvre avec une Reconnaissance de 14% vaudrait 1 400 cestes.

Il est évident que la valeur d'une œuvre varie aussi en fonction des matériaux, surtout pour les sculptures ou la cadre d'un tableau. Indépendamment de leur Qualité qui peut être la même, une statuette en bois et une en jade n'auront pas la même valeur marchande.

Par ailleurs, le prestige de l'artiste peut aussi avoir une incidence sur le prix de vente (cf. nouvelle en intro) ...

Illustration

Un derigion souhaite réaliser une peinture :

Compétence de l'artiste : 80% mais il est talentueux. Donc la Qualité de base des œuvres est 16 (80%/5) ;

Condition de travail : difficile soit -25% = chambre exiguë et mal éclairée dans une auberge miteuse de la Frange ;

Complexité : que s'impose l'artiste, -20%soit un bonus de Qualité égal à +4 (+2 par tranche de 10%) ;

Durée de réalisation : œuvre moyenne (toile de 80x60 cm), soit UT = 5 jours

Résultat :notre artiste à donc un score de (80 - 25 - 20) soit 35% de chance de réussite. Deux exemples :

Jet d'artisanat derigion : 57% et rate !

L'œuvre est réalisée en 50 jours (5 jours par UT pour œuvre moyenne et 10 UT car échec). Elle a une Qualité de 8 (16 divisé par 2 car échec) et on ne tiens pas compte du bonus de +4 pour la complexité. La peinture a une Reconnaissance de 8% et s'il réussit à la vendre elle lui rapporterait 400 cestes !

Jet d'artisanat derigion : 34% et réussit !

L'œuvre est réalisée en 30 jours (5 jours par UT pour œuvre moyenne et 6 UT [10 - 4(RU)] car réussite). Elle a une Qualité de 20 (16 +4 de complexité). La peinture a une Reconnaissance de 20% et s'il réussit à la vendre elle lui rapporterait 4000 cestes et 3 points de prestige !

C'est tout !

Conclusion

Les personnages/armes qui ont un haut désir de richesse pourront légitimement collectionner autre chose que des cestes et des pierres précieuses. De même, Piller un musée derigion aura désormais une autre saveur !

Dorénavant, le business des Joyaux de Pôle prend une autre dimension, et Bert III à peut-être un patrimoine plus important qu'il ne l'imagine, quelque part au fond d'une des caves de son immense palais.

Voilà une bonne raison de faire des scénarii autour du pillage (échange) permanent des œuvres d'art dérigions et elfes ... Scénaristes, à vos claviers !